Pod Łapą Srebrnego Lisa

Karczma, znana też jako „Srebrna Lisia Łapa", wita podróżnika szyldem przedstawiającym, a jakże, lisią łapę, i to posrebrzaną. Nie jest to bynajmniej fanaberia – „Srebrna Lisia Łapa" słusznie okrzyknięta jest najlepszą karczmą w Hengfors.

Usytuowana na prawym brzegu rzeki Braa „Srebrna Lisia Łapa" znajduje się niedaleko wodospadu, którego huk słyszany z wnętrza karczmy jest przyjemnym, kojącym szumem. Grunt zakupiony został przez bogatego kupca, gdy w czasach kovirskich wokół miasta przekopano kanały i rampy do przeciągania statków przestały być potrzebne. Obecnie mniejsza, prawobrzeżna rampa wpisana jest płynnie w kamienno-drewnianą bryłę oberży.

„Srebrna Lisia Łapa" ma cztery kondygnacje, wliczając strych.

Pierwsza kondygnacja przycupnięta jest przed klifem przecinającym miasto. Główne wejście znajduje piętro wyżej, z poziomu ulicy biegnącej nad klifem. Gości wita pomalowana w biele i błękity recepcja, przy której należy zostawić broń i zamówić nocleg (ceny takie jak w podręczniku podstawowym do *Witcher RPG* podniesione o 33%, str. 95) bądź stolik (jeden lintar / dwie korony, odliczone później od ceny posiłku). Warunkiem przyjęcia jest w miarę schludne odzienie. Wierzchowcami podróżnych zajmuje się służba, odprowadzając je do stajni na najniższym piętrze.

Na każdym z rozmieszczonych na drugiej kondygnacji stołów znaleźć można kartę z menu (nazwom potraw towarzyszą ilustracje – niepiśmienni nie są dyskryminowani), krążących po izbach kelnerów wzywa się podniesieniem dłoni, by nie zakłócać posiłku pozostałym gościom (ceny takie jak w podręczniku podstawowym do *Witcher RPG* podniesione o 33%). Posiłki w „Lisiej Łapie" przyśpieszają regenerację PW, zaś napitki Determinacji. Spożycie jadła lub napoju z karczmy zwiększa na osiem godzin powyższe o 1.

Na pierwszej kondygnacji znaleźć można salę z wyszynkiem, dokąd odsyła się gości pragnących nieco głośniejszej zabawy. Bezpośrednio za wyszynkiem znajduje się otwarta tylko dla personelu kuchnia, z której z kolei można przejść do magazynu ciągnącego się od przestrzeni pod rampą do wykutej w klifie jamy. Od izby z wyszynkiem prowadzi też dostępny dla gości korytarz do stajni ulokowanych między rampą, a wodospadem.

Trzecia kondygnacja to izby gościnne przedzielone korytarzem. Jest ich siedem: trzy w klasie „przeciętnej", trzy w „dobrej" i jeden klasy najlepszej, zarezerwowany dla szlachty i patrycjatu. Kojący szum pobliskiego wodospadu zwiększa Zdrowienie postaci o 1 podczas rekonwalescencji w pierwszych sześciu pokojach i o 2 w ostatnim. Z korytarza od strony najtańszych pomieszczeń można również dostać się na strych, na którym znajduje się przeszklona kopuła – miniaturowe obserwatorium astronomiczne Ignatzego Koppirknutstorpa.

Rampa to solidna drewniana konstrukcja dawniej służąca do przeciągania okrętów w górę i dół rzeki. Obecnie pochylnią raz na miesiąc puszcza się wodę z rzeki i wyłapuje rozpiętą w niej siecią ryby i stworzenia wodne, z których robi się później zapasy.

POSTACI ZWIĄZANE Z KARCZMĄ

Ambrosio Vitali Herges: człowiek, właściciel, odziedziczył „Łapę" po zmarłym sześć lata temu kuzynie. Hobbystycznie zajmuje się rysunkiem.

Marketa: stojąca za wyszynkiem niewysoka karczmarka, w sekrecie ogolona krasnoludka. Przyczyną przebrania jest jej poprzedni pracodawca z Novigradu, którego okradła i który nadal ją za to ściga.

Ignatz Koppirknutstorp: gnom, przyjaciel rodziny Hergesów. Nadworny astronom Niedamira, woli sypiać w oberży, gdzie hoduje cyprysy w doniczkach i spędza wtorkowe noce na nieodpłatnym nauczaniu dziatwy obsługi teleskopu w niedużym obserwatorium na strychu.

WYKORZYSTANIE KARCZMY W PRZYGODACH

„Pod Łapą Srebrnego Lisa" można wykorzystać jak każdą inną karczmę w grach fabularnych: miejsce, w którym podczas odpoczynku i zabawy postacie graczy otrzymują nowe zadania. Przygotowaliśmy jednak dla Was również zalążki przygód opartych na samej karczmie:

1. Popsuta rampa

Drewniany szkielet konstrukcji, choć solidnie zbudowany, potrzebuje regularnej konserwacji, jak również wymiany głównych elementów co pół wieku. Ostatnia taka wymiana powinna odbyć się dziesięć lat temu, za poprzedniego właściciela – odkładał on jednak renowację na później, aż w końcu zmarł przed jej dokonaniem. Ambrosio, dziedzicząc karczmę w której wcześniej nigdy nie postawił stopy, nie wiedział o konieczności naprawy dopóki przed tygodniem jedna z desek spadając nie nabiła guza sprzątaczce magazynu pod rampą. Sytuacja wygląda na poważną tym bardziej, że krasnoludzcy rzemieślnicy od dwóch tygodni strajkują przeciwko nowemu podatkowi dotykającemu nieludzi, zaś cechy ludzkich rzemieślników jak zwykle zwietrzyły okazję i podwyższyły ceny, korzystając z braku konkurencji.

Jeżeli członkiem drużyny jest postać z Profesją Rzemieślnika, znająca na swoim fachu, Ambrosio jest gotów zapłacić za renowację. Warunek jest, żeby dokonać jej po kryjomu, bo gdy mistrzowie cechów wywęszą, że do robót w karczmie wynajęto partacza, właściciela przybytku czeka bojkot towarzyski. Tylko jak, do licha, przeprowadzić remont tak, by nie wiedzieli o tym ani przechodnie na ulicy, ani goście w lokalu?

2. Przyczajony cyprys, ukryty gnom

Gnomi astronom Ignatz Koppirknutstorp przepadł w środę jak kamień w wodę, zostawiając po sobie doniczki z cyprysami i niepilnowany teleskop, co nigdy mu się dotąd nie zdarzało – przecież to bezcenny wytwór gnomiej techniki, który po zakończonych obserwacjach należy starannie złożyć! Gnoma nie ma, teleskop się kurzy, cyprysy dziwnie pachną. Gdy Niedamir dowie się, że królewski astronom zniknął, śledztwo będzie toczyć się tygodniami, podczas których zamknięta karczma będzie przynosić straty.

Dobrze byłoby gnoma znaleźć, zanim o zniknięciu dowie się król – czyli przed poniedziałkiem, w poniedziałki bowiem Ignatz zwykł prowadzić wykłady o ciałach niebieskich przysypiającym dworzanom...

3. Kto, u licha, świsnął szyld?

Posrebrzany szyld z lisią łapą był teoretycznie nie do ukradzenia. Magiczny alarm powinien uruchomić się w momencie przerwania obwodu. Alarm się nie uruchomił, szyld wyparował. Jakim cudem?